

**PERANCANGAN BUKU KRETEK
SEBAGAI WARISAN BUDAYA
NUSANTARA**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual*

Disusun Oleh :

**ANDIKA TAZAKA R
096010028**

Pembimbing 1 : DR. Drs. Waska Warta M.m

Pembimbing 2 : Boy Irwan,. S.Sn



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG 2015**

ABSTRAK

Kretek terus maju dengan proses kebudayaan yang beriringan dengan masyarakat serta hajat hidupnya, dari masyarakat kelas kecil, menengah dan atas. Kretek mampu menjadi sebuah simbol yang plural. Banyak sekali perjalanan sejarah negeri ini yang berhubungan dengan kretek, sehingga banyak pula tanggung jawab yang harus ditempuh oleh generasi muda bangsa untuk tetap menjaga dan melestarikannya. Apakah dari seluruh masyarakat Indonesia sudah mengenal dan memahami bahwa kretek adalah sebuah produk lokal yang sudah ada di nusantara sejak abad silam dan berkembang meluas. Perlunya pemahaman masyarakat bahwa kretek sebagai warisan budaya, memang belum sepenuhnya diketahui secara luas, khususnya bagi masyarakat metropolitan sekarang yang memang sudah berbeda gaya dan pola hidupnya, dengan melangkahkan kaki sebelah menghadap ke barat. Sangat berbeda sekali ketika histori masyarakat Indonesia sebenarnya adalah masyarakat agraris. Maka dari itu perlunya pemahaman dan pengertian masyarakat untuk mengenal “Kretek sebagai Warisan Buday Nusantara”.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Bagi masyarakat nusantara yang sebelumnya memiliki tradisi mengunyah pinang, tradisi menghisap tembakau adalah narkose baru yang diadopsi dari masyarakat barat dan kemudian berkembang menjadi inovasi lokal dengan menambahkan berbagai macam saus dan cengkeh khas pribumi sehingga menghasilkan produk dan adat kebiasaan yang sama sekali baru dan tidak dijumpai dimanapun termasuk di masyarakat Eropa dan pada masyarakat asli kepulauan Karibia dan daratan Amerika sebagai asal kebiasaan tersebut. Masyarakat nusantara pun lambat laun mengadopsi kebiasaan merokok dari para bangsawan dan penjajah. Beberapa sumber sejarah menyatakan bahwa Laporan dari para utusan VOC mengisahkan bahwa Sultan Agung pun menghisap rokok menggunakan pipa. Sementara menurut sumber lokal, Babad Ing Sangkala, disebutkan bahwa para bangsawan Jawa sudah mengkonsumsi rokok tembakau pada masa pemerintahan Senopati di kerajaan Mataram Islam. Masyarakat bawah dan priyayi mengembangkan kebiasaan menghisap rokok dengan mencampurnya dengan beberapa unsur perasa dan aroma lokal yang ada dan sudah lebih tua sejarah penggunaannya seperti misalnya uwur, klembak, menyan hingga cengkeh.

Kretek pertama kali ditemukan di Kudus, Jawa Tengah, pada tahun 1870, dari seorang yang bernama Haji Djamhari, untuk mulanya dia mengobati sakit sesak nafas dengan mengoleskan minyak cengkeh ke daerah punggung dan dada. Setelah itu Djamari melakukan modifikasi dan inovasi dengan mencampur tembakau beserta cengkeh lalu dihisap. Setelah rutin menghisap rokok ciptaannya, Djamari merasa sakitnya reda dan hilang. Lalu ia mewartakan penemuan ini kepada kerabat dekatnya. Berita ini pun menyebar cepat. Permintaan "rokok obat" ini pun mengalir. Djamari melayani banyak permintaan rokok cengkeh. Lantaran ketika dihisap, cengkeh yang terbakar mengeluarkan bunyi "kretek-kretek", maka rokok temuan Djamari ini dikenal dengan sebutan "rokok kretek". Awalnya, kretek ini dibungkus *klobot* atau daun jagung kering. Dijual per ikat dimana setiap ikat terdiri dari 10, tanpa selubung kemasan sama sekali. Rokok kretek pun kian dikenal. Konon Djamari meninggal pada 1890. Identitas dan asal-usulnya hingga kini masih samar. Hanya temuannya itu yang terus berkembang.

Rokok kretek, atau keretek atau kumeretek dan kebiasaan menghisapnya adalah warisan budaya dan masih merupakan asli hasil kreasi dan inovasi individu-individu maupun kelompok-kelompok masyarakat di wilayah nusantara yang tak terpisahkan dari keseharian masyarakat Indonesia hingga saat ini. Meskipun kebiasaan menghisap asap tembakau bisa jadi adalah kebiasaan kalangan atas masyarakat Eropa pada abad ke-15 yang meniru kebiasaan suku-suku bangsa yang mendiami kepulauan Karibia dan daratan Amerika Tengah dan utara, namun dengan

inovasi yang dikembangkan dengan kecenderungan kebudayaan lokal. Yang membedakan kebiasaan ini adalah ramuan saus dan cengkeh yang terkandung di dalam rokok kretek.

Bangsa-bangsa ini mengadopsi kebiasaan baru dengan kecenderungan budaya yang mereka miliki, seperti pernyataan Melville J. Herkovits dan Bronislaw Malinowski bahwa segala sesuatu yang berkembang di dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki masyarakat tersebut (Cultural Determinism). Kebudayaan suku-suku bangsa yang secara geografis menghuni kepulauan tropis-vulkanis yang kaya akan varietas flora dan fauna ini, secara empiris cenderung bertradisi meramu mencampurkan banyak unsur yang tersedia di alam pada apapun yang dikonsumsi untuk mendapatkan kenyamanannya dalam bertahan hidup dan berkembang. Demikian juga ketika bangsa-bangsa nusantara ini mengalami proses akulturasi dengan kebudayaan eropa meskipun melalui penetrasi , sistem ekonomi; penjajahan, cara berperang; media kesenian, kuliner, gaya hidup, cara berpakaian, hingga kebiasaan baru, yaitu merokok tembakau. Sehingga pemahaman budaya tidaklah harus mengarah pada adat kebiasaan yang telah berkembang pada tahap pra-sejarah, namun dalam hitungan tahun pun apabila sebuah kebiasaan yang dilakukan terus menerus, massal, dan menjadi keseharian baik individu maupun secara komunal dapat disebut sebagai kebudayaan asli suatu masyarakat.

Kretek terus maju dengan proses kebudayaan yang beriringan dengan masyarakat serta hajat hidupnya, dari masyarakat kelas kecil, menengah dan atas. Kretek mampu menjadi sebuah simbol yang plural. Banyak sekali perjalanan sejarah negeri ini yang berhubungan dengan kretek, Sehingga banyak pula tanggung jawab yang harus ditempuh oleh generasi muda bangsa untuk tetap menjaga dan melestarikannya. Dari hal-hal dan nilai yang terlihat hingga samar-samar, khususnya di kalangan masyarakat era modern, dan sekarang ini. Apakah dari seluruh masyarakat tersebut sudah mengenal dan memahami bahwa kretek adalah sebuah produk lokal yang sudah ada di nusantara sejak abad silam dan berkembang meluas. Perlunya pemahaman masyarakat bahwa kretek sebagai warisan budaya, memang belum sepenuhnya diketahui secara luas, khususnya masyarakat metropolitan sekarang yang memang sudah berbeda gaya hidupnya melangkahakan kakinya sebelah menghadap ke barat. Sangat berbeda sekali ketika masyarakat Indonesia dahulu adalah masyarakat agraris.

Namun sebagaimana kecendrungan bahasa yang bisa punah, seturut kebiasaan yang makin langka, tersudutkan dengan stigma, jaman yang makin berubah dan sehingga lema-lema itu jarang digunakan dan dikenali. Sebagaimana contohnya praktik menginang yang makin sulit dijumpai di negeri sendiri, padahal itu adalah warisan kebudayaan Nusantara yang telah tergeser.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, serta penelitian lebih lanjut mengenai Kretek tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam perancangan ini antara lain:

1. Pengetahuan masyarakat akan sejarah rokok kretek yang berkembang di negeri sendiri rasanya masih belum banyak tau dan paham.
2. Mungkin kampanye anti tembakau dapat disebut sebagai sebuah kampanye terbesar di Indonesia yang begitu besar dan masif. Sehingga yang muncul dalam opini masyarakat, kretek itu seperti sesuatu yang harus dihindari. Sejahterakah seorang perokok sehingga harus dinyatakan sebagai orang pesakitan dan harus dijauihi, dalam kampanye anti tembakau.
3. Kretek sebagai warisan budaya asli nusantara belum sepenuhnya diketahui.
4. Di kalangan masyarakat modern, urban dan metropolitan (Bandung). Masih belum banyak paham mengenai asal-usul sejarah tentang kretek.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Perlu mengambil pembatasan masalah. Seperti menggunakan landasan nilai-nilai luhur nusantara yang sudah tertanam sejak abad lampau, dimana masyarakat kita adalah masyarakat agraris yang sudah melangkahakan satu kakinya menuju masyarakat industrialis. Tak heran jika Mark Hanusz, dalam bukunya menyebut kemunculan kretek sebagai produk yang merepresentasikan tradisi masyarakat pribumi Indonesia. Maka dari itu kretek adalah sebagai “warisan budaya nusantara”.

1.4 PERUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang begitu kompleks menghadirkan berbagai permasalahan yang begitu luas. Dari tema sederhana, yaitu “kretek”. Dan menyebar dan mengakar begitu luas ke berbagai aspek, dari sisi ekonomi, politik, sejarah, masyarakat dan budaya. Inilah yang menjadikan tantang bagi Kretek untuk tetap lestari.

Untuk mengerucutkan permasalahan tersebut perlu mengambil langkah-langkah sederhana tetapi bermanfaat kepada masyarakat luas. Maka dari itu perumusan masalah yang di ambil di tema ini mengambil sisi dan latar landasan kebudayaan dan masyarakat.

1.5 SOLUSI

Dalam perancangan ini, buku digunakan sebagai media utama untuk menjelaskan perihal persoalan yang menyangkut “kretek sebagai warisan budaya nusantara”. Adapun mengenai isi buku tersebut, ada beberapa pembagaian pembabakan mengenai bagian isi buku tesebut. Untuk menjelaskan secara informatif dan menjadi daya tarik sesuai konsep perancangan. Ditambah unsur penguat khas atau citra yang di komunikasikan secara visual. Agar mengenalkan kembali pada khalayak, bahwa kretek adalah sejarah warisan bangsa Indonesia. Dan pesan yang disampaikan dapat diterima.

1.6 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.6.1 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan perancangan buku ini sendiri adalah agar terciptanya pengetahuan masyarakat terhadap kebudayaannya sendiri, karena bangsa yang melupakan sejarahnya tentunya akan kehilangan sebuah jati dirinya. Kretek sebagai warisan budaya yang berjalan selama ratusan tahun bersama masyarakatnya sebagai hasil dari bentuk kreatifitas yang diciptakan bangsanya sendiri. Dari sinilah sebuah titik temu yang sangat perlu untuk diketahui oleh khalayak masyarakat luas. Sudah jelas, kretek sama saja seperti halnya batik, keris, tarian daerah dan bentuk kebudayaan lain yang tercipta berdasarkan sejarah dan masyarakatnya. Dan sekarang saatnya kita untuk menjaga dan melestarikannya.

1.6.2 MANFAAT PENELITIAN

Terciptanya kepedulian masyarakat untuk saling menjaga dan menghargai sebuah sejarah dan budaya. Pengetahuan yang perlu di tekankan berbentuk sebuah nilai-nilai sejarah dan budaya yang di informasikan. Karena kesadaran itu perlu ditekankan dan disuarakan sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kita sendiri yang hidup saling berdampingan bersama masyarakatnya. Bagi masyarakat luas sendiri akhirnya menjadi paham dan mengetahui bahwa kretek itu sendiri bukanlah sekedar barang konsumsi yang di beli lalu dibakar. Tetapi dibalik itu ada sebuah proses sejarah yang tercipta bersama masyarakatnya, mulai dari jaman kerajaan, penjajahan sampai modern, kretek mampu bertahan sebagai produk berdikari asli nusantara dan menjadi sebuah mata pencaharian masyarakat.

1.7 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dimana Menurut Sedarmayanti dalam bukunya Metode Penelitian (2011:33) metode deskriptif adalah suatu metode dalam pencarian fakta status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang dengan interpretasi yang tepat. Sedangkan metode pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang dapat mendukung penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

a. Literatur

Penelitian literatur atau pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori yang berguna sebagai pendukung data – data dan informasi dalam penelitian. Pengumpulan data – data tersebut dapat diambil dari buku – buku dan situs yang mendukung.

b. Observasi

Metode pengumpulan observasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada instansi terkait, orang tua sebagai pelaku eksploitasi, anak-anak yang menjadi korban eksploitasi, serta masyarakat yang dijadikan target utama oleh pelaku eksploitasi untuk mendapatkan uang. Pengumpulan data ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dan *questioner*.

c. Dokumentasi

Mendokumentasi proses pengumpulan data dalam bentuk foto sebagai salah satu pendukung lainnya.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang sesuai dan dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan.

BAB III : ANALISA DATA

Bab ini membahas tentang Analisa yang dilakukan. Mulai dari menganalisa pemetaan masalah dengan menggunakan metode 5W2H, Faktor pendukung dan penghambat, Target audience, Consumer journey, dan analisa lainnya

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep apa yang digunakan dalam perancangan kampanye sosial tentang eksploitasi anak jalanan ini.

BAB V : HASIL AKHIR

Bab ini menjelaskan hasil desain yang terpilih serta implementasinya pada tiap-tiap media yang telah ditentukan.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan apa yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran apa yang bisa diberikan menilik dari permasalahan-permasalahan yang muncul selama proses penelitian berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. KRETEK

2.1.1. SEJARAH KRETEK

Melihat dan merasakan lebih jauh ke belakang selama berabad-abad silam. Tembakau yang mulanya bukan tanaman asli Nusantara. Pada awal peredarannya menuju tanah air, tembakau di bawa para penjelajah Spanyol dari Meksiko ke Filipina, dengan cepat menyebar ke kawasan daratan Pulau Jawa kiranya pada sekira abad 16. Dan penanamannya menyebar begitu cepat, sebagaimana di Filipina dan wilayah lain di Asia Tenggara. Awalnya menghisap tembakau adalah kebiasaan kalangan atas masyarakat Eropa pada abad ke-15 yang meniru kebiasaan suku-suku bangsa yang mendiami kepulauan Karibia dan daratan Amerika Tengah dan utara. Tetapi banyak beranggapan, bahwa tembakau Jawa dianggap punya reputasi bagus dan diekspor ke wilayah lain di Nusantara pada penghujung abad-19 masa kolonialis VOC.

Kretek pertama kali ditemukan di Kudus. Jawa Tengah, pada tahun 1870, dari seorang yang bernama Haji Djamhari, untuk mulanya dia mengobati sakit sesak nafas dengan mengoleskan minyak cengkeh ke daerah punggung dan dada. Setelah itu Djamari melakukan modifikasi dan inovasi dengan mencampur tembakau beserta cengkeh lalu dihisap. Setelah rutin menghisap rokok ciptaannya, Djamari merasa sakitnya reda dan hilang. Lalu ia mewartakan penemuan ini kepada kerabat dekatnya. Berita ini pun menyebar cepat. Permintaan "rokok obat" ini pun mengalir. Djamari melayani banyak permintaan rokok cengkeh. Lantaran ketika dihisap, cengkeh yang

terbakar mengeluarkan bunyi "kretek-kretek", maka rokok temuan Djamari ini dikenal dengan sebutan "rokok kretek". Awalnya, kretek ini dibungkus *klobot* atau daun jagung kering. Dijual per ikat dimana setiap ikat terdiri dari 10, tanpa selubung kemasan sama sekali. Rokok kretek pun kian dikenal. Konon Djamari meninggal pada 1890. Identitas dan asal-usulnya hingga kini masih samar. Hanya temuannya itu yang terus berkembang.

Setelah itu rokok kretek banyak diminati dan meyebar luas di kawasan Jawa. Saat pada tahun 1906 mulai muncul perusahaan kretek bernama Bal Tiga berdiri di Kudus oleh Raja Kretek Nitisemito, yang tercatat hingga tahun 1924 melibatkan sekitar 15.000 pekerja. Setelah itu juga banyak munculnya Industri rokok kretek produk Nasional, seperti perusahaan Sampoerna (1913). Goenoeng Kedoe (1913), Teboe & Djengkeh (1914), Trio/Moeria (1949) dan Djaroen (1951). Hingga sampai sekarang rokok kretek masih tetp bertahan dan merupakan salah satu industri paling tua di Indonesia.

2.1.2. KRETEK SEBAGAI WARISAN BUDAYA ASLI NUSANTARA

Rokok kretek, atau keretek atau kumeretek dan kebiasaan menghisapnya adalah warisan budaya dan masih merupakan asli hasil kreasi dan inovasi individu-individu maupun kelompok-kelompok masyarakat di wilayah nusantara yang tak terpisahkan dari keseharian masyarakat Indonesia hingga saat ini. Meskipun

kebiasaan menghisap asap tembakau bisa jadi adalah kebiasaan kalangan atas masyarakat Eropa pada abad ke-15 yang meniru kebiasaan suku-suku bangsa yang mendiami kepulauan Karibia dan daratan Amerika Tengah dan utara, namun dengan inovasi yang dikembangkan dengan kecenderungan kebudayaan lokal. Yang membedakan kebiasaan ini adalah ramuan saus dan cengkeh yang terkandung di dalam rokok kretek.

Bangsa-bangsa ini mengadopsi kebiasaan baru dengan kecenderungan budaya yang mereka miliki, seperti pernyataan Melville J. Herkovits dan Bronislaw Malinowski bahwa segala sesuatu yang berkembang di dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki masyarakat tersebut (Cultural Determinism). Kebudayaan suku-suku bangsa yang secara geografis menghuni kepulauan tropis-vulkanis yang kaya akan varietas flora dan fauna ini, secara empiris cenderung bertradisi meramu mencampurkan banyak unsur yang tersedia di alam pada apapun yang dikonsumsi untuk mendapatkan kenyamanannya dalam bertahan hidup dan berkembang. Demikian juga ketika bangsa-bangsa nusantara ini mengalami proses akulturasi dengan kebudayaan Eropa meskipun melalui penetrasi, sistem ekonomi; cara berperang; media berkesenian, kuliner, gaya hidup, cara berpakaian, hingga kebiasaan baru, yaitu merokok tembakau. Sehingga pemahaman budaya tidaklah harus mengarah pada adat kebiasaan yang telah berkembang pada tahap pra-sejarah, namun dalam hitungan tahun pun apabila sebuah kebiasaan yang dilakukan terus menerus, massal, dan menjadi keseharian baik individu maupun secara komunal dapat disebut sebagai kebudayaan asli suatu masyarakat.

Bagi masyarakat nusantara yang sebelumnya memiliki tradisi mengunyah pinang, tradisi menghisap tembakau adalah narkose baru yang diadiopsi dari masyarakat barat dan kemudian di'lokal'kan dengan menambahkan berbagai macam saus dan cengkeh sehingga menghasilkan produk dan adat kebiasaan yang sama sekali baru dan tidak dijumpai dimanapun termasuk di masyarakat Eropa dan pada masyarakat asli kepulauan Karibia dan daratan Amerika sebagai asal kebiasaan tersebut. Masyarakat nusantara pun lambat laun mengadopsi kebiasaan merokok dari para bangsawan dan penjajah. Beberapa sumber sejarah menyatakan bahwa Laporan dari para utusan VOC mengisahkan bahwa Sultan Agung pun menghisap rokok menggunakan pipa. Sementara menurut sumber lokal, Babad Ing Sangkala, disebutkan bahwa para bangsawan Jawa sudah mengkonsumsi rokok tembakau pada masa pemerintahan Senopati di kerajaan Mataram Islam. Masyarakat bawah dan priyayi mengembangkan kebiasaan menghisap rokok dengan mencampurnya dengan beberapa unsur perasa dan aroma lokal yang ada dan sudah lebih tua sejarah penggunaannya seperti misalnya uwur, klembak, menyan hingga cengkeh. Hal ini harus dimaknai sebagai awal lahirnya sebuah kebiasaan asli dan baru masyarakat nusantara. Hal ini tidak aneh dikarenakan masyarakat agraris yang sebelah kakinya telah melangkah ke dalam alam industri ini, seperti kita ketahui bersama, masih berada pada masa kesadaran mistis. Bahwa kebiasaan membakar rokok klembak, dupa, menyan hingga opium sudah menjadi salah satu hal yang 'wajib' bagi masyarakat dalam pelaksanaan ritual spiritual Kejawen misalnya bagi sebagian masyarakat Jawa. Sesajen berupa rokok kretek dan minuman favorit seperti kopi atau teh untuk mendoakan ketenangan bagi leluhur atau orang tua yang sudah meninggal biasa dilakukan oleh masyarakat Jawa.

Sedangkan seorang pemikir besar kebudayaan, Kuntjaraningrat menyatakan bahwa kebudayaan setidaknya berupa sandwich tiga lapisan elemen dasar sebuah masyarakat, yaitu yang pertama kompleks ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, selera, dan peraturan-peraturan. Kedua, kompleks aktivitas kelakuan berpola dalam masyarakat, atau ritual dan adat kebiasaan. Dalam hal ini kebiasaan merokok sudah menjadi tradisi selama ratusan tahun yang biasa dilakukan ketika mereka berkumpul, ketika mereka beristirahat hingga ketika mereka membuang hajat. Ketiga, adalah kompleks bentuk fisik atau kebendaan, dalam hal ini adalah keberadaan rokok kretek dengan cengkeh dan berbagai saus itu sendiri. Dengan demikian, tradisi merokok kretek dapat disebut sebagai adat kebiasaan, atau kebudayaan asli nusantara atau Indonesia. Hal tersebut di atas memberikan banyak asumsi, beberapa diantaranya adalah bahwa rokok kretek mungkin lebih cocok dikonsumsi di daerah kepulauan tropis. Hal yang lain adalah, bahwa bangsa-bangsa nusantara adalah bangsa yang dapat menerima kebiasaan dari luar namun bukanlah bangsa pembebek. Hal lainnya lagi adalah bangsa nusantara adalah bangsa yang inovatif dan memiliki citarasa tinggi.

2.3 DESAIN

2.3. 1 PENGERTIAN DESAIN

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain"

digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.¹

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Kemudian, kata “desain” dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Jadi dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu. Desain lahir dari penerjemahan kepentingan, keperluan, data maupun jawaban atas sebuah masalah dengan metode-metode yang dianggap komprehensif, baik itu riset, brainstorming, pemikiran maupun memodifikasi desain yang sudah ada sebelumnya.

Seorang perancang atau orang yang mendesain sesuatu disebut desainer, namun desainer lebih dekat kaitannya dengan profesional yang bekerja dilingkup desain yang bekerja untuk merancang sesuatu yang menggabungkan atau bereksplorasi dalam hal estetika dan teknologi. Desainer menjadi kata depan untuk menspesifikasi bentuk pekerjaan apa yang secara profesional digarapnya, seperti desainer fashion, desainer komunikasi visual, desainer interior, desainer grafis, dan sebagainya.

Lebih spesifik desain merupakan sebuah aktifitas yang bertujuan untuk membangun kualitas multi elemen dalam sebuah objek, proses, layanan dan sistem mereka dalam siklus hidup produk tersebut. Oleh karena itu, desain merupakan faktor utama inovasi manusia dalam teknologi dalam prosesnya berintegrasi dengan budaya, sosial dan ekonomi.²

2.3.2 ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen – elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan. Tidak banyak desainer komunikasi visual yang sangat “fasih” di setiap bidang ini, tetapi kebanyakan mempunyai kemampuan untuk bervisualisasi. Seorang desainer komunikasi visual harus mengenal elemen-elemen ini. Jika ia tidak dapat mengambil sebuah foto tentang kejadian tertentu, maka ia harus tahu fotografer mana yang mampu, bagaimana mengemukakan keinginannya dan bagaimana memilih hasil akhir yang baik untuk direproduksi. Ia juga harus dapat membeli dan menggunakan ilustrasi secara efektif, dan seterusnya.

A. Titik (Dot)

Titik adalah salah satu unsur yang wujudnya relatif kecil, yang dimana dimensi memanjang dan melebar dianggap tidak berarti. Cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

B. Garis (Line)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk

membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan dotted line, solid line, dan garis putus-putus.

Garis juga memiliki suatu arti seperti garis vertical memiliki kesan stabil, gagah, dan elegan sedangkan garis horizontal memiliki arti pasif, tenang dan damai sementara garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis dan menarik perhatian.

C. Bentuk (Shape)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Pada desain komunikasi visual kita akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

1. Huruf (Character) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.
2. Simbol (Symbol) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

3. Bentuk Nyata (Form) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

D. Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (Additive color/RGB) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (Subtractive color/CMYK) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

Berikut respon psikologis yang mampu ditimbulkan oleh masing-masing warna :

1. Merah : kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya dan menonjol.
2. Biru : kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah, nyaman dan dingin.
3. Hijau : alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, dan pembaruan.
4. Kuning : harapan, optimis, ketidakjujuran, kecurangan, pengecut dan penghianatan.

5. Ungu : misteri, spiritual, perubahan bentuk, galak dan arogan.
6. Orange : kehangatan, energi dan keseimbangan.
7. Coklat : bumi, dapat dipercaya, bertahan dan nyaman.
8. Abu-abu : intelek, modis, futuristik, kesenduan dan merusak.
9. Putih : bersih, suci, kemurnian, kecermatan, *innocent* (tanpa dosa), steril dan kematian.
10. Hitam : kekuatan, misteri, ketakutan, kemewahan, ketidakbahagiaan, keagungan dan kematian.
11. Emas : murni, elegan dan kemewahan.

E. Tekstur (Texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

Tekstur dibagi menjadi dua yaitu Tekstur nyata dan Semu. Pada DKV tekstur yang lebih sering digunakan adalah tekstur semu. Hal ini dapat memudahkan pekerjaan seorang desainer Karena dapat menimbulkan tekstur kasar seperti kayu, batu dan yang lainnya tanpa harus langsung menggunakan benda-benda itu begitu juga dengan tekstur halus yang lebih mudah mendapatkan kesan halus ketika menggunakan tekstur semu (tidak Nyata).

F. Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).

Unsur ini sangat menentukan kenyamanan membaca Karena jika tidak ada ruang pada suatu desain maka yang terlihat sangatlah sesak begitu juga bila terlalu banyak ruang kosong pada desain maka akan terlihat hampa. Disini lah seorang desainer dituntut untuk pintar memanfaatkan suatu ruang pada bidang kosong.

G. Tipografi (Typo)

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah.

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan property visual yang pokok dan efektif.

Hadirnya tipografi dalam sebuah media visual merupakan factor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer-atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

H. Ilustrasi (Illustration)

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (nonphotographic image) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual.

Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subyek tersendiri yang memiliki alur sejarah dan juga perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu sendiri. Berikut merupakan beberapa fungsi ilustrasi, antara lain :

1. Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
2. Menampilkan beberapa contoh *item* yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran (*Text book*).
3. Menerangkan langkah demi langkah pada sebuah intruksi dalam panduan teknik.
4. Menimbulkan respon pembaca (tersenyum, tertawa)
5. Menonjolkan suatu pesan.
6. Menjelaskan suatu pernyataan.

I. Layout (Layout)

Penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Berikut ini adalah prinsip – prinsip *layout*, diantaranya :

1. Proporsi (*Proportion*)
2. Keseimbangan (*Balance*)
3. Kontras (*Contras*)
4. Irama (*Rhythm*)
5. Kesatuan (*Unity*)

2.3.3 Prinsip-Prinsip Dalam Desain

A. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (The Golden Mean) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

B. Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

Keseimbangan dapat dicapai dengan berbagai hal, sebagai berikut :

1. Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran.
2. Keseimbangan dalam warna.
3. Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur.
4. Dari semua yang paling terasa adalah keseimbangan yang terbentuk dari komposisi (*Composition*).

C. Kontras (*Contras*)

Kontras didalam suatu komposisi sangat dibutuhkan yaitu sebagai vitalitas agar terkesan tidak monoton, kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan, akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

D. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada

ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa.

Fungsi irama adalah untuk mengarahkan perhatian dari suatu bidang ke bidang yang lainnya. Sehingga tercipta suatu kesan gerak.

E. Keserasian (Aptitude)

Keserasian merupakan suatu usaha berbagai bentuk, bangun, warna, tekstur dan unsur – unsur yang lain yang disusun secara seimbang dalam suatu susunan komposisi agar nyaman dipandang. Tetapi perlu juga adanya variasi-variasi agar terkesan tidak monoton dan membosankan, keserasian bisa dicapai melalui kesamaan arah dari garis horizontal, vertical, diagonal, ataupun lengkung.

F. Dominasi (Domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsure sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut Center of Interest, Focal Point dan Eye Catcher. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

G. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip

hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

Ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan, yaitu :

1. Menentukan dominasi agar diperoleh pangaruh yang tepat.
2. Dominan pada ukuran.
3. Dominan pada warna.
4. Dominan pada letak/penempatan.
5. Ukuran sebagai daya tarik.
6. Menyatukan arah.
7. Menyatukan bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

Kusrianto, Adi. 2007, *“Pengantar Desain Komunikasi Visual”*: Andi Yogyakarta.

Jogianto. 2007, *“Kemasan Produk”*: Erlangga.

Abhisam D.M, Hasriadi Ary, Miranda Harlan. 2012, *“Membunuh Indonesia: Konspirasi Global Penghancuran Kretek”*. Jakarta: Penerbit Kata-kata.

Thomas Sunaryo. 2013. *“Kretek: Pusaka Nusantara”*. Jakarta: Serikat Kerakyatan Indonesia (sakti) & Center for Law dan Order Studies (CLOS).